

ekus-Uさん



AI活用方法



AIツールへの感想

ChatGPTがアイデアの頭出しには大変重宝しました。(せい！から連想される漢字を列挙させる、更に漢字から想定されるゲームデザインを列挙させる、等)

一方で、企画書を作る上で必要な画像を用意するのには手こずりました。キャラクター絵を作るだけならStable DiffusionやDALL-E3も使っているのでもうそこまで苦労はしませんでした、それ以外のアイコン画像や背景画像を狙ったものを作るには、もう少しScenarioの勉強が必要そうです。(Scenarioの問題というより自分の慣れの問題)

フィードバック

桜花一門さん

税をためて軍備を拡張、までだとRTSやタワーディフェンスなどの既存の枠組みの中なので、もう一つ飛び抜けたアイデアがあるといいかも。

例えば皮を変えて、「アイドル国家元帥と搾取されるオタク国民」とすると、一つ目を引くフックができるだろうと

JapaneseTeaさん(ゲームスタジオ企画)

雰囲気が良いと思いました。

どうやって税が回収できるのか(時間経過？)、戦闘のときと軍備を整えるときで魔法の違いがあるのか、戦闘の部分とつながりをもう少し知りたいと思いました。

ニカイドウレンジさん

■全体の印象

税金は基本的に奪われる側なので、税を徴収できる側に立てるのはきもちがよさそうです！

■気になる点

村作りの遊びと防衛の遊びの2つの要素が説明されていますが、そういった遊びは既に多くの人がなじんでいる部分なので、このゲームならではの特色を入れてあげてほしいですね。それがこのゲームを遊ぶ理由になるはず。

■ニカイドウならこうする

「めっちゃめっちゃ偉くなった気分になれるゲーム」というコンセプトにするかも

- 自分は神だから村人は崇拝してくれる。めっちゃ慕ってくれる
- 魔法で村を作るのではなく民に命令して村を作らせる
- その上で税金としていろいろ徴収する
- 徴収したアイテムやお金を使って自分を可愛く着飾る
- そしたら民が「神さまの新衣装めっちゃかわいい！」ってなってさらに信仰度が上がるしチャンネル登録者も増える

(名前非公開)さん

企画的な新味はあまり感じられない。

魔法を使うところが面白みがありそうだけどその説明が特にないのでよくあるRTSっぽく見えてしまう。

ペライチだと面白さの核をどのように魅力的に見せるか？がポイントになるのもっと推敲が必要かも。